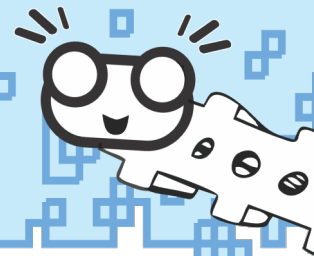


# Educação 4.0

## Sequências didáticas na era digital



## PLANOS DE AULA ENSINO FUNDAMENTAL I LÍNGUA PORTUGUESA

1º  
ANO

**Título da aula:** Sons e Letras em Ação.

**Duração:** 1 aula de 50 minutos

**Ferramenta utilizada:** Plugo Letters

**Área do conhecimento:** Língua Portuguesa

**Ano:** 1º ano do ensino fundamental

### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA ÁREA DE LÍNGUA PORTUGUESA

(2) Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social.

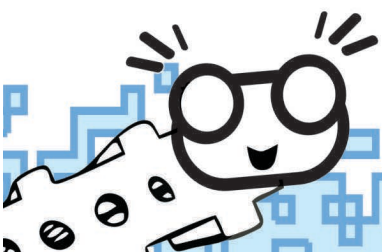
(5) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa.

### HABILIDADES ESPECÍFICAS DA BNCC - LÍNGUA PORTUGUESA

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

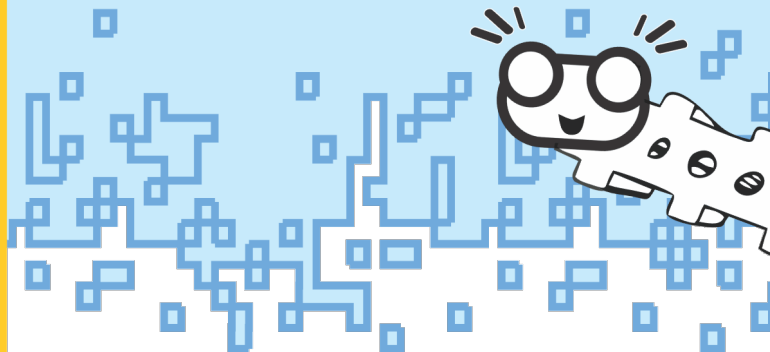
(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF01LP06) Segmentar oralmente palavras em sílabas.



# Educação 4.0

## Sequências didáticas na era digital



### OBJETIVO GERAL:

Desenvolver a consciência fonológica dos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, estabelecendo de forma significativa a correspondência entre os fonemas (sons da fala) e os grafemas (letras escritas), através de atividades lúdicas, multissensoriais e colaborativas que integram a ferramenta educacional Plugo Letters, promovendo assim as habilidades de segmentação silábica oral e a construção escrita de palavras simples de modo contextualizado e ativo.

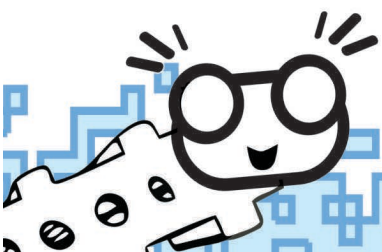
### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Associar fonemas às letras correspondentes por meio de experiências multissensoriais.
- ✓ Desenvolver a percepção auditiva e motora na segmentação oral de sílabas.
- ✓ Construir palavras simples utilizando o Plugo Letters de forma colaborativa.
- ✓ Estabelecer relações entre oralidade, escrita e tecnologia no processo de alfabetização.

### ETAPAS DA AULA:

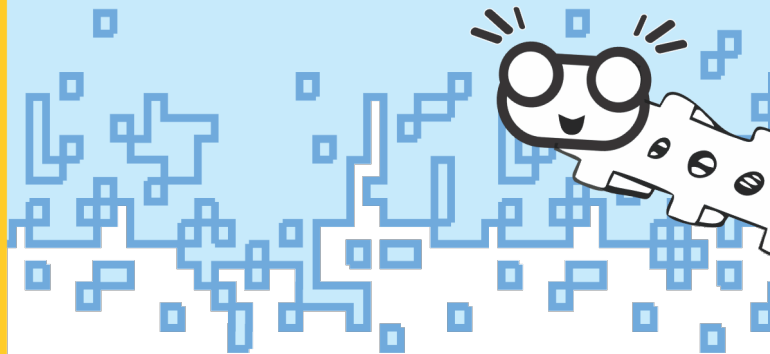
#### 1. Abertura – Roda de conversa sonora (10 min.)

- ✓ Inicie a aula organizando os alunos em círculo e ativando seus conhecimentos prévios sobre sons e letras.
- ✓ Apresente objetos ou imagens cujos nomes tenham sons iniciais distintos e marcantes, como “bola”, “dado”, “faca”.
- ✓ Proponha um jogo oral de adivinhação: “Qual palavra começa com o mesmo som de...?”. Incentive os alunos a repetir os sons iniciais, enfatizando a relação entre som e significado.
- ✓ Anote no quadro algumas palavras mencionadas, destacando a letra inicial de cada uma. Esse momento estimula a escuta ativa, a oralidade e o engajamento coletivo.



# Educação 4.0

## Sequências didáticas na era digital

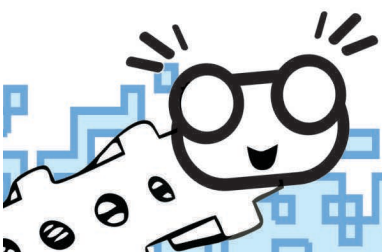


### 2. Segmentação oral com ritmo e movimento (10 min.)

- ✓ Convide as crianças a segmentar palavras conhecidas em sílabas, utilizando recursos corporais e sonoros.
- ✓ Proponha que batam palmas, pés ou toquem instrumentos simples (como chocalhos) a cada sílaba pronunciada.
- ✓ Trabalhe com palavras de uma a três sílabas, como “ca-sa”, “bo-la”, “ga-to”, “ja-ne-la”.
- ✓ Escreva as palavras no quadro, dividindo-as em sílabas com cores diferentes, destacando especialmente as vogais.
- ✓ Relacione a segmentação oral com a organização gráfica da escrita, reforçando a noção de que palavras são formadas por partes sonoras e visuais.

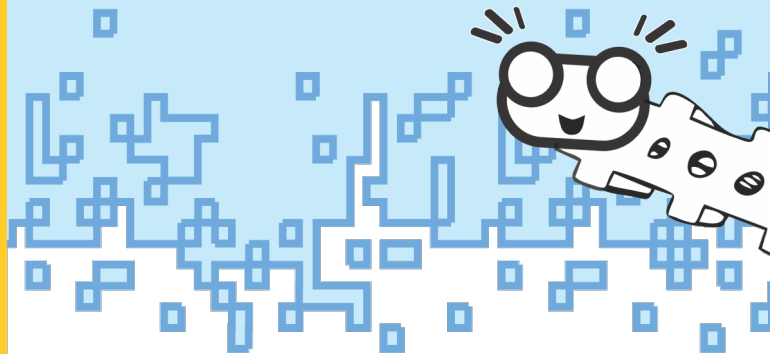
### 3. Construção de palavras (15 min):

- ✓ Divida a turma em pequenos grupos e distribua os conjuntos do Plugo Letters.
- ✓ Explique brevemente o funcionamento da ferramenta: as letras magnéticas são encaixadas na base, reconhece as palavras formadas e as relaciona com atividades interativas no tablet. Mas, para esta atividade, vocês usarão a ferramenta de forma desplugada. Sem o tablet, apenas a caixinha das letras.
- ✓ Proponha uma primeira atividade guiada: formar palavras simples já trabalhadas oralmente, como “sol”, “pé”, “lua”.
- ✓ Faça um ditado de palavras e oriente os grupos a pronunciar os sons de cada letra e cada sílaba enquanto montam as palavras.
- ✓ Circule entre os grupos, mediando a interação, incentivando a colaboração e identificando possíveis dificuldades na associação som-letra.



# Educação 4.0

## Sequências didáticas na era digital



### 4. Desafios fonêmicos colaborativos (10 min.)

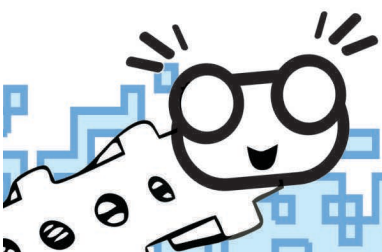
- ✓ Lance desafios sonoros que estimulem a aplicação prática dos conhecimentos trabalhados.
- ✓ Exemplos de propostas:
  - “Formem uma palavra que comece com o mesmo som de ‘pato’.”
  - “Montem uma palavra que tenha duas sílabas e termine com a letra ‘o’.”
  - “Criem uma palavra que contenha a vogal ‘a’.”
- ✓ Incentive a discussão em grupo antes da montagem, valorizando a tentativa e a negociação entre os alunos.

### 5. Fechamento – Socialização e síntese (5 min.)

- ✓ Retorne à organização em roda e convide cada grupo a compartilhar uma palavra que montou.
- ✓ Peça que identifiquem o som inicial, as sílabas e as letras utilizadas.
- ✓ Valorize não apenas o acerto, mas o processo de descoberta, a colaboração e o uso adequado dos termos trabalhados (sílabas, letras, sons, vogais, consoantes).
- ✓ Finalize reforçando a ideia de que a escrita representa os sons que falamos e que ferramentas como o Plugo Letters ajudam a aprender de forma divertida e interativa.

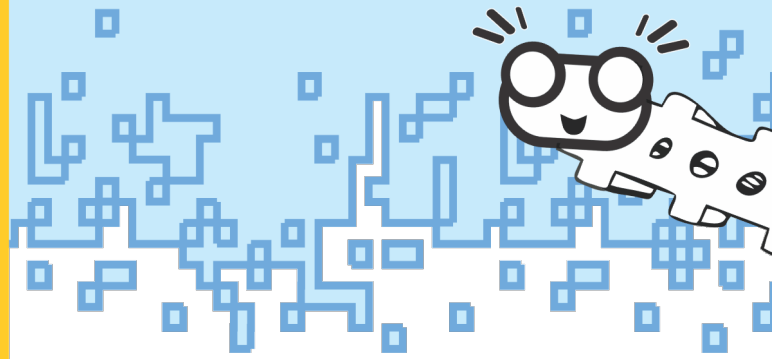
### AVALIAÇÃO:

- ✓ A avaliação será contínua e observará:
  - Participação ativa e oral nas rodas de conversa e jogos sonoros.
  - Engajamento e colaboração durante o uso do Plugo Letters.
  - Reconhecimento e associação entre fonemas e grafemas.
  - Habilidade de segmentar palavras oralmente em sílabas.



# Educação 4.0

## Sequências didáticas na era digital



- Uso adequado do vocabulário específico (sílabas, som, letra, vogal, consoante).
- Contribuição na construção coletiva de palavras e na resolução dos desafios propostos.

MAKER4TEC

